SNSP-VX-FAH

VIRTUAL SOCCER™

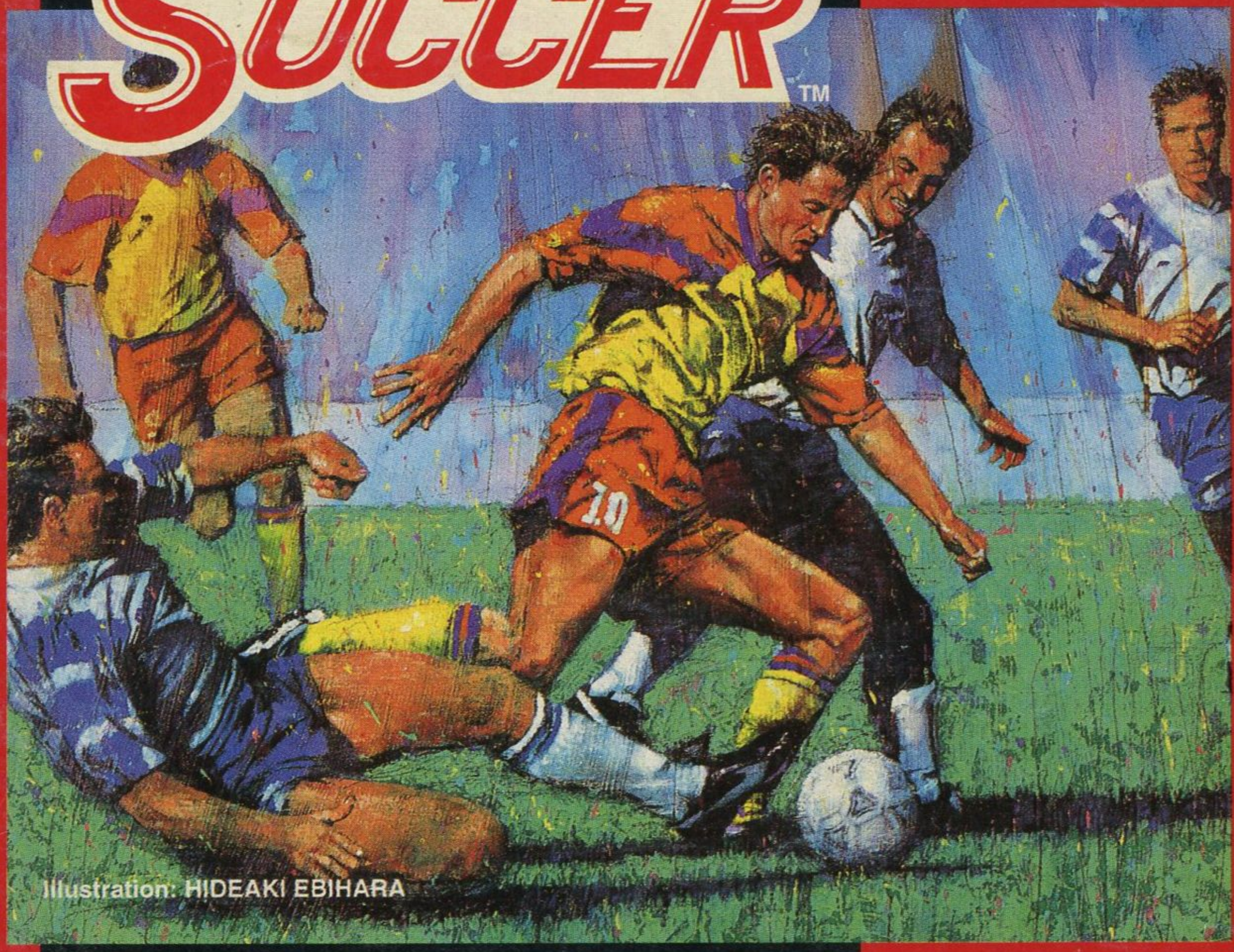


Illustration: HIDEAKI EBIHARA

HUDSON GROUP

HUDSON SOFT®

MODE D'EMPLOI

HANDLEIDING

SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

©1993 HUDSON SOFT

VIRTUAL SOCCER™

FRANÇAIS

Merci !

Tu viens de faire un choix parfait en achetant ce logiciel Hudson de haute qualité.
Nous te remercions d'avoir choisi "Virtual Soccer™". Tu devrais lire soigneusement le mode d'emploi et suivre les instructions et suggestions qui s'y trouvent, si tu veux profiter au maximum de ce jeu.

GEFELICITEERD !

Je hebt zojuist, met de aanschaf van dit fraaie Hudson Soft produkt, een uitstekende keuze gemaakt.
Hartelijk dank voor je belangstelling in "Virtual Soccer™". Om het spel zo leuk en interessant mogelijk te maken, raden wij je aan om deze gebruiksaanwijzing aandachtig door te lezen en de aanwijzingen en tips hierin op te volgen.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

©1993 HUDSON SOFT
VIRTUAL SOCCER™
IS A TRADEMARK OF
HUDSON SOFT.

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality™

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSORIES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN ENN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

INTRODUCTION

Bienvenue au match de football virtuel, le seul match incroyablement simple à diriger, avec terrain variable, commandes faciles à mémoriser et toute une gamme d'options qui vous promettent des années de plaisir!

Contents

INTRODUCTION 1
MENUS 2
Sélection d´équipes 5
INFORMATIONS SUR LE MATCH 5
REVUE DE L´EQUIPE 6
COMMENT JOUER AU FOOTBALL VIRTUEL 8

MENUS

FRANÇAIS

Le football virtuel possède six menus de jeu. Les icônes de sélection - autres que celles en bleu clair - peuvent être permutées et/ou sélectionnées pour fournir une grande variété de choix. Voici comment:

Poignée de commande

Haut/Bas	Permet de se déplacer parmi les icônes.
Droite/gauche	Permet de compulser les icônes.
B/START	Pour entrer une sélection.
A/SELECT	Pour revenir au menu précédent.

Voici la description de chacun des menus et de leurs différentes sélections.

Menu principal

① Nombre de joueurs (Bascule)

Pointez cette icône pour sélectionner le nombre souhaité de joueurs.

Vos options: Un joueur contre l'ordinateur (CPU) ou Joueur contre Joueur.

② Mode de jeu (Bascule)

Pointez cette icône pour sélectionner le type de jeu. Les jeux Avant-saison et Equipes Personnalisées permettent à deux personnes de s'affronter au cours d'un seul match. Cependant, un match Equipes Personnalisées ne peut pas être joué si les données pour deux équipes n'ont pas été entrées. Le Tournoi des Nations, le Trophée Personnalisé et la Coupe Continentale sont disponibles uniquement en mode Un joueur contre l'Ordinateur (CPU). Veuillez noter aussi que le Trophée Personnalisé ne peut pas être joué si les données de toutes les huit équipes n'ont pas été entrées. Le fait de choisir Practice ouvrira le menu Entraînement (voir sous Entraînement).

Vos options: Avant-Saison. Equipes Personnalisées, Tournoi des Nations, Coupe Continentale, Trophée Personnalisé et Entraînement.

③ Options

Déclencher cette icône ouvre le menu Options (Cf. sous Options).

④ Temps

Déclencher cette icône ouvre le menu Temps (Cf. sous Temps).

Options

Ce menu offre les sélections suivantes:

Durée

Appuyez à droite ou à gauche sur le bloc de commande pour déterminer la durée de chaque match.

Vue du terrain (déplacer)

Déplacez cette icône pour choisir la vue dans laquelle vous désirez que le match se déroule.

Vos options: Vue latérale, Vue de haut et Vue plane.

Equipes Personnalisées

Déclencher cette icône ouvre le menu Equipes Personnalisées (Cf. sous Equipes Personnalisées).

Niveau normal/difficile

Déclencher cette icône permet de définir le niveau de difficulté du jeu.

Temps

Ce menu offre les sélections suivantes:

Conditions météorologiques (déplacer)

Déplacez cette icône pour sélectionner les conditions météorologiques spécifiques soit pour l'Entraînement soit pour les Equipes Personnalisées ou les matchs Avant-saison.

Vos options: Beau temps, Chaud ou Pluie.

Conditions du terrain (déplacer)

Déplacez cette icône pour sélectionner les conditions spécifiques du terrain soit pour l'Entraînement soit pour les Equipes Personnalisées ou les matchs Avant-saison.

Vos options: Ferme, Dur ou Détrempé.

Direction du vent (déplacer)

Déplacez cette icône pour sélectionner la direction du vent soit pour les matches Entraînement, soit pour les matches Equipes Personnalisées/Avant-saison.

Vos options: Calme, Vent du nord, Vent du sud, Vent d'est ou Vent d'ouest.

Mono/stéréo (déplacer)

Déplacez cette icône pour choisir entre un son monaural et un son stéréo.

Entraînement

Ce menu offre les sélections suivantes:

Normal

Déclenchez cette icône pour envoyer une équipe de votre choix sur le terrain de jeu pour pratiquer vos mouvements.

Penalty

Déclenchez cette icône pour pratiquer vos tirs de penalty.

1 contre 2

Déclenchez cette icône pour affronter en tête-à-tête un ami au cours d'un tournoi de tirs de penalty à "mort subite".

Remarque: Pour abandonner un des ces modes, appuyez sur START.

Arrêt de penalty

Déclenchez cette icône pour pratiquer vos arrêts de penalty.

Equipes personnalisées

Vous pouvez composer jusqu'à huit équipes qui s'affronteront au cours de matches en Equipes personnalisées/Trophée Personnalisé. Par poussée vers le haut ou le bas sur le bloc de commande, vous pouvez choisir l'un des huit fichiers où sera sauvergardée une équipe personnalisée. Après avoir choisi le fichier dans lequel vous désirez sauvegarder votre équipe, appuyez sur la touche START ou A/B/X/Y pour ouvrir l'écran de personnalisation. Pour abandonner cet écran et le fichier de données précédent, choisissez simplement "Exit" et appuyez sur une des touches mentionnées ci-avant.
Voici comment composer votre propre équipe.

Bloc de commande

Haut/Bas	Déplace le curseur verticalement jusqu'à la sélection suivante.
Droite/Gauche	Déplace le curseur horizontalement jusqu'à la sélection suivante.
AB	Permet de changer entre les lettres, les chiffres ou les couleurs des uniformes.

Quand la personnalisation est terminée, amenez le curseur à la sélection EXIT et appuyez sur START/A/B/X/Y pour abandonner l'écran.

Sélection d'équipes

L'écran Sélection d'équipes apparaît avant un match (l'écran Equipes Personnalisées apparaîtra à sa place quand un match Equipes Personnalisées/Trophée Personnalisé est choisi). Cet écran vous permet de choisir une parmi 24 équipes du monde.

Commandes de direction	Droite/Gauche	Fait tourner la mappemonde pour choisir le pays de votre choix.
	B/START	Pour valider une sélection.

For the selection of custom teams:

Commandes de direction	Haut/Bas	Pour vous déplacer entre les sélections d'équipes.
	B/START	Pour valider une sélection.

INFORMATIONS SUR LE MATCH

The Match Information screen appears prior to a match and offers a look at the conditions that could affect your game. The information and effects are as follows:

Lieu:	Affecte le moral d'une équipe en visite.
Temps:	Affecte la vitalité de vos joueurs.
Terrain:	Affecte l'action du ballon sur le terrain.
Vent:	Affecte la trajectoire du ballon en vol.
Arbitre:	Affecte les penalty.

Une poussée sur START/A/B/X/Y vous fera passer à l'écran suivant.

Remarque: Avant un match Avant-saison ou Equipes Personnalisées, l'arbitre peut être changé par poussée vers la droite ou la gauche sur le bloc de commande.

REVUE DE L´EQUIPE

FRANÇAIS

The Review Squad screen appears prior to a match, when a player is injured on the field, and can also be called up during a match when the ball is out of play by pressing SELECT. The screen allows you to choose formations, substitute players and check individual player statistics. Here's how you use it:

Commandes de direction	Droite/Gauche	Pour déplacer la flèche jusqu'au joueur souhaité.
	Bas	Fait apparaître l'écran du statut du joueur indiqué par la flèche.
	Haut	Ferme l'écran du statut du joueur indiqué par la flèche.
	L/R	Déplace les informations.
	A/B/X/Y	Active/désactive le cercle de sélection des joueurs.
		Active/désactive la fonction de gardien de but automatique (cercle noir autour du gardien de but pour jeu automatique).
		Change de position ou substitue un joueur indiqué par la flèche par un joueur choisi dans un cercle Blanc.
	START	Passe le contrôle à la seconde équipe.
		Fait sortir de l'écran.

Gardien de but automatique

La fonction de gardien de but automatique vous permet de vous concentrer sur le contrôle des autres joueurs sur le terrain. Le gardien de but automatique est actif si un cercle noir l'entoure sur l'écran de revue de l'équipe.

Lorsqu'il est actif, le gardien de but se déplace pour protéger son but, indépendamment de l'action sur le bloc de commande ou sur les touches de déclenchement. Le gardien se chargera aussi automatiquement des dégagements du pied et de la défense contre les coups francs.

La fonction Gardien de but automatique ne s'applique pas aux tirs de pénalités dont il sera question plus loin dans ce manuel. Autrement dit, il vous appartient de défendre votre propre but pendant les tirs de pénalités.

Pour activer ou désactiver la fonction de gardien de but automatique, appuyez simplement sur A/B/X/Y jusqu'à ce que le cercle noir apparaisse ou disparaisse à l'écran.

Formations

Une des formations parmi d'autres peut être choisie par poussée sur la touche L ou R du contrôleur.

Force de l'équipe

La force de l'équipe varie selon la formation choisie. Elle est indiquée par les compteurs dans le coin supérieur gauche de l'écran Revue d'équipe. Les compteurs prévus sont les suivants:

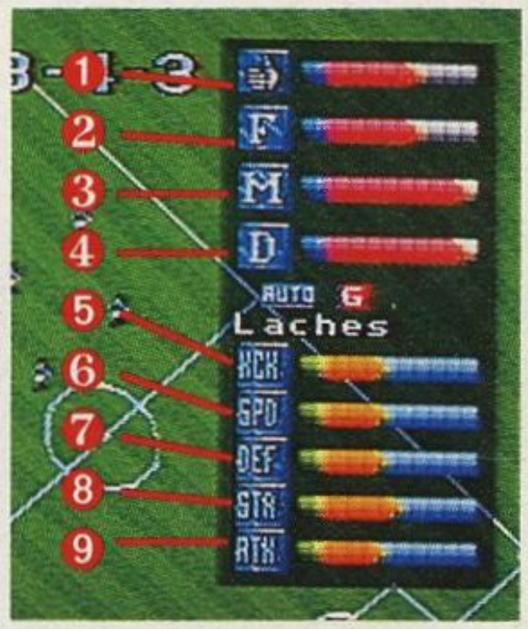
❶ Moral (L'icône proprement dit varie entre pouce en haut/pouce en bas et OK.)
❷ Force des arrières
❸ Force des joueurs au centre
❹ Force des avants

Remarque: Le moral affecte les diverses statistiques d'un joueur individuel. Le moral tombe souvent quand le capitaine de l'équipe est blessé ou s'il est expulsé du terrain pendant un jeu.

FRANÇAIS

Statistiques de joueur individuel

Une poussée vers le bas sur le bloc de commande ouvre le Tableau des statistiques du joueur indiqué par une flèche sur l'écran Revue d'équipe. Le nom du joueur et sa position sont également indiqués. Les symboles de position sont: "G" pour gardien de but, "B" pour les arrières, "M" pour les joueurs du centre et "F" pour les avants. Le symbole "Cpt" indique le capitaine de l'équipe. En outre, "AUTO" indique que le mode Gardien de but automatique est en service. Chaque joueur dispose de son propre ensemble de statistiques qui régit ses performances sur le terrain. Ces statistiques sont les suivantes:



❺ Puissance de coup de pied
Commande la vitesse et la distance des coups de pied..

❻ Vitesse — Commande le mouvement à l'écran.

❼ Défense — Régit l'habileté d'un joueur en défense (ex. ses qualités à l'interception). Pour un gardien de but, ceci indique ses qualités à défendre son but.

❽ Force — Commande la vitalité du joueur, en particulier ses performances d'ensemble pendant la deuxième mi-temps du match.

❾ Attaque — Commande la capacité d'attaque du joueur (ex.: la manière dont il évite les interceptions, la précision de ses tirs, etc.).

Les statuts sont classés de 1 (médiocre) à 5 (excellent).

Substitutions

Pour substituer ou modifier les positions, sélectionnez le joueur à changer à l'aide du bloc de commande pour amener la flèche sur lui et appuyez ensuite sur la touche A/B/X/Y (un cercle blanc apparaît alors autour du joueur choisi). Déplacez ensuite la flèche sur le joueur avec lequel vous voulez changer le joueur choisi. Appuyez sur la touche A/B/X/Y et les positions des deux joueurs sont échangées. Une poussée sur START fait revenir au match.

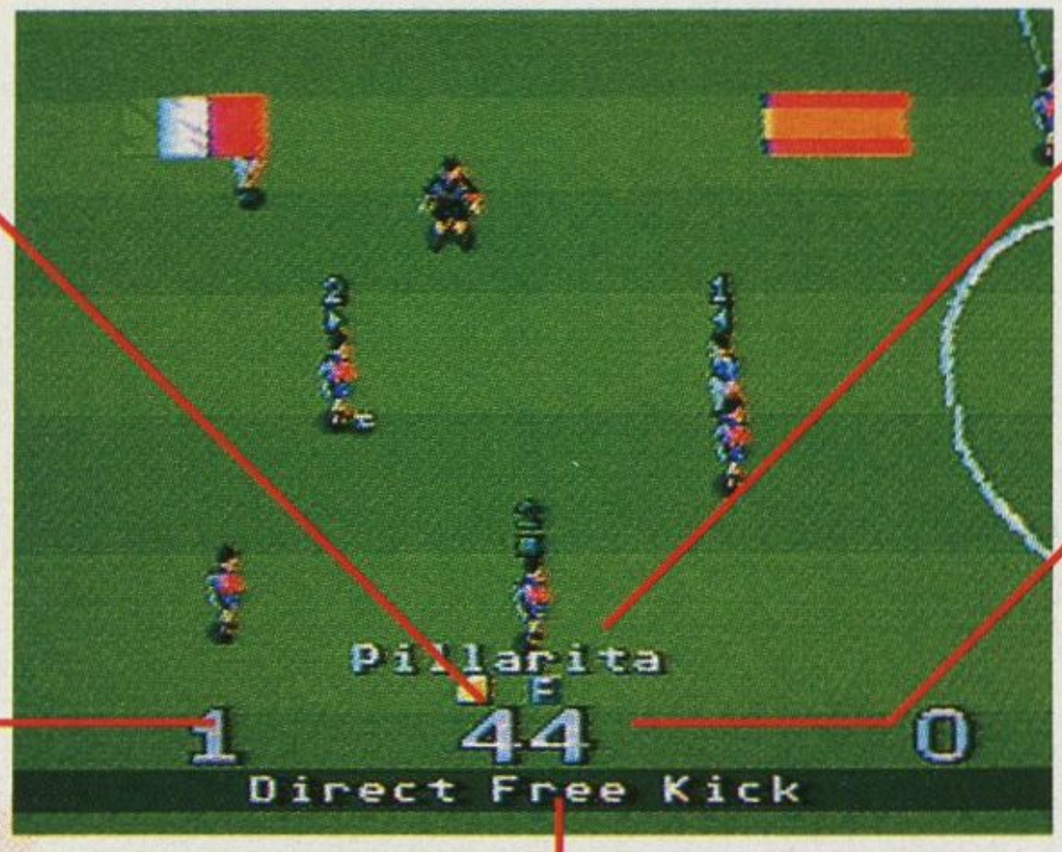
COMMENT JOUER AU FOOTBALL VIRTUEL

Voici la description des principales opérations du jeu de football virtuel.

Le domaine du jeu

Le domaine du jeu donne les informations suivantes à l'écran:

- ILLUSTRATION DU DOMAINE DE JEU AVEC LES NOMBRES:



Les cartons jaunes/rouges infligés (le cas échéant) au joueur contrôlant le ballon.

Le nom et la position du joueur ayant le contrôle du ballon.

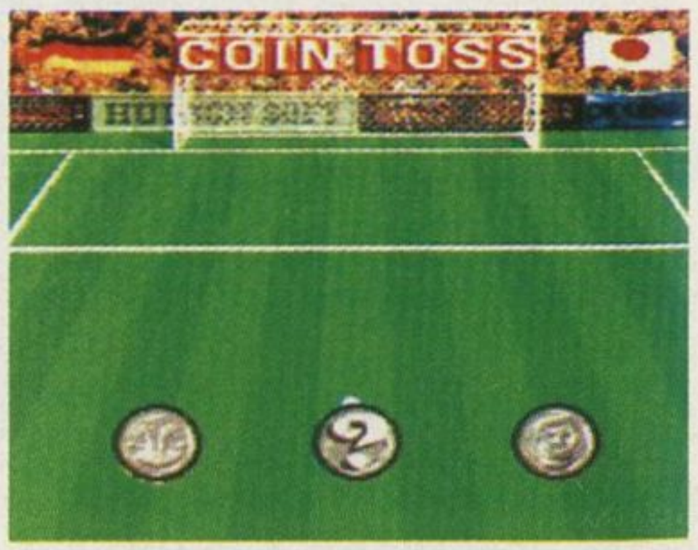
Le score

Durée écoulée à l'horloge (les "00" rouges indiquent la durée d'interruption pour blessure).

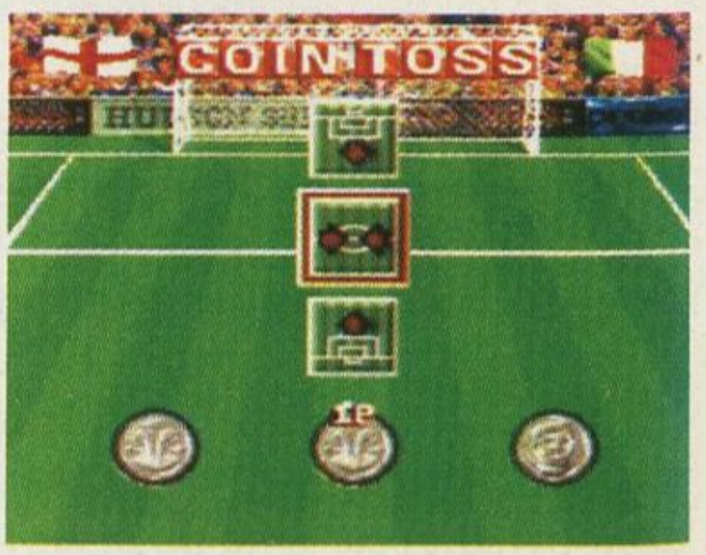
Une liste des divers événements (hors-jeu, coups francs, etc.) à mesure qu'ils se produisent sur le terrain.

Pile ou face

Avant le début d'un match, il faut procéder à pile ou face. Un joueur peut choisir soit pile soit face simplement en pointant la pièce de monnaie de droite (joueur 1) ou de gauche (joueur 2/Ordinateur) et en appuyant dans n'importe quelle direction sur le bloc de commande, puis en appuyant sur la touche A/B/X/Y. Après sélection, la pièce du milieu bascule pour déterminer le vainqueur du pile ou face.



Le gagnant du pile ou face peut alors choisir quel côté du terrain il va défendre ou si le coup d'envoi sera donné avec les icônes de terrain, apparaissant sur l'écran. L'icône centrale indique le coup d'envoi. Choisissez l'icône souhaitée par le bloc de commande et appuyez ensuite sur une des touches A/B/X/Y pour valider votre sélection.



Le coup d'envoi

Au début d'un match, après qu'un but est inscrit et après la mi-temps, il y a un coup d'envoi. Pendant le coup d'envoi, appuyez sur une des touches A/B/X/Y pour commencer le jeu. Le ballon passera au joueur le plus proche, marqué d'un carré.

Contrôle de l'équipe

Le joueur indiqué par une flèche est sous votre contrôle et le joueur indiqué par un carré est celui qui reçoit la passe.

- Attaque -

Joueur marqué d'une flèche avec le ballon

Poignée de commande	Pour contrôler les mouvements dans toutes les directions. Pour contrôler la direction des shoots. Pour contrôler la trajectoire du ballon pour les shoots et les passes.
L	Déplacement du marqueur de passe à gauche (vue de haut/plane). Déplacement du marqueur de passe à gauche en relation avec le joueur dribblant le ballon (vue latérale).
R	Déplacement du marqueur de passe à droite (vue de haut/plane). Déplacement du marqueur de passe à droite en relation avec le joueur dribblant le ballon (vue latérale).
START	Pause pendant le jeu.
SELECT	Permet d'appeler le menu pendant le jeu lorsque le ballon est hors jeu.
Touche A	Passe du ballon au joueur indiqué marqueur de passe.
Touche B	Balle liftée (pianotage rapide de la touche). Shoot (poussée prolongée sur la touche).
Touche X	Tentative de gêne intentionnelle (charge).
Touche Y	Passe du ballon au joueur indiqué par le marqueur de passe

- Attaque - Défense

Joueur marqué d'une flèche sans le ballon

Poignée de commande	Pour contrôler les mouvements dans toutes les directions. Pour contrôler la direction des shoots et des coups de tête. Pour contrôler la trajectoire du ballon pour les shoots et les passes.
L	N'est pas utilisée.
R	N'est pas utilisée.
START	Pause pendant le jeu.
SELECT	Permet d'appeler le menu pendant le jeu lorsque le ballon est hors jeu.
Touche A	Balle de la tête.
Touche B	Balle shootée (shoot en volée, coup de tête en plongée ou tir en retro en fonction de la hauteur et de l'angle du ballon intercepté). Coup latéral du ballon hors de portée.
Touche X	Tentative de gêne intentionnelle.
Touche Y	Balle de la tête.

- Défense -

Joueur marqué d'une flèche

Poignée de commande	Pour contrôler les mouvements dans toutes les directions.
L	N'est pas utilisée.
R	N'est pas utilisée.
START	Pause pendant le jeu.
SELECT	Permet d'appeler le menu pendant le jeu lorsque le ballon est hors jeu.
Touche A	Attaque/attaque sur le côté.
Touche B	Attaque/attaque sur le côté.
Touche X	Tentative de gène intentionnelle.
Touche Y	Attaque/attaque sur le côté.

Gardien avec ballon (Mode manuel)

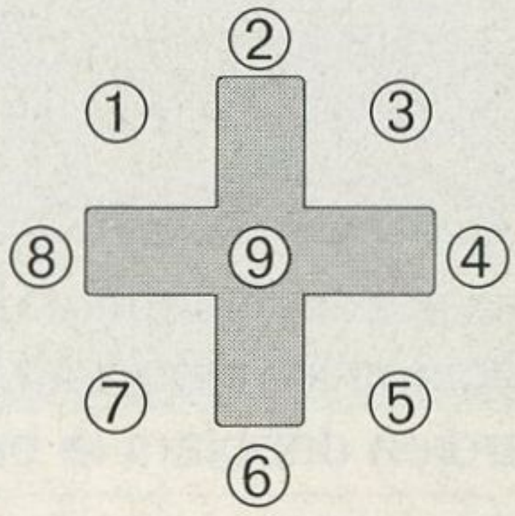
Poignée de commande	Pour contrôler les mouvements dans toutes les directions. Contrôle la direction des shoots. Pour contrôler la trajectoire du ballon pour les tirs et les passes.
L	Déplace le marqueur de passe vers la gauche (vue du haut/plane) Déplace le marqueur de passe vers la gauche par rapport au gardien dribblant le ballon (vue latérale).
R	Déplace le marqueur de passe vers la droite (vue du haut/plane). Déplace le marqueur de passe vers la droite par rapport au gardien dribblant le ballon (vue latérale).
START	Pause pendant le jeu.
SELECT	Permet d'appeler le menu pendant le jeu lorsque le ballon est hors jeu.
Touche A	Passe/roulement du ballon au joueur indiqué par le marqueur de passe.
Touche B	Dégagement *(Remarque: Le gardien de but effectuera un dégagement à trajectoire haute dans la zone de pénalité.)*
Touche X	Tentative de gêne intentionnelle.
Touche Y	Passe du ballon au joueur indiqué par le marqueur de passe.

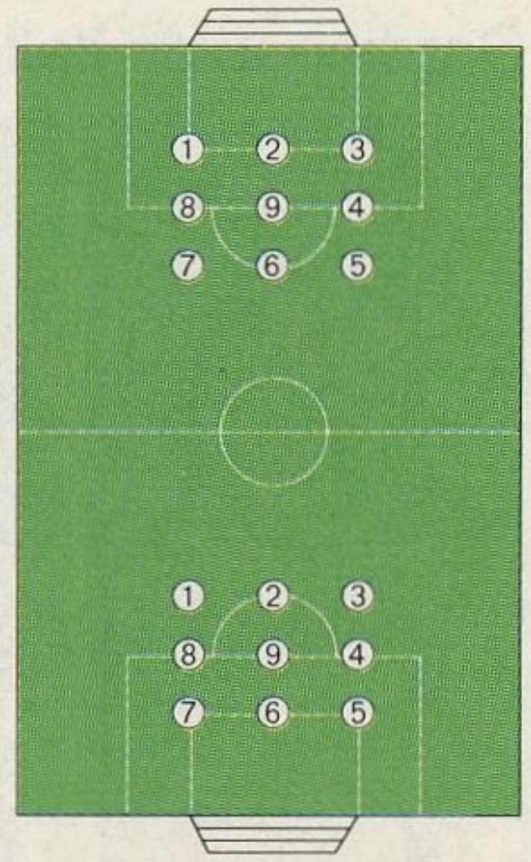
Gardien sans ballon (Mode manuel)

Poignée de commande	Pour contrôler les mouvements dans toutes les directions. Contrôle la direction des tirs en plongée.
L	N'est pas utilisée.
R	N'est pas utilisée.
START	Pause pendant le jeu.
SELECT	Permet d'appeler le menu pendant le jeu lorsque le ballon est hors jeu.
Touche A	Plongée pour attraper ou écarter le ballon.
Touche B	Plongée pour attraper ou écarter le ballon.
Touche X	Tentative de gêne intentionnelle.
Touche Y	Plongée pour attraper ou écarter le ballon.

Coup de coin

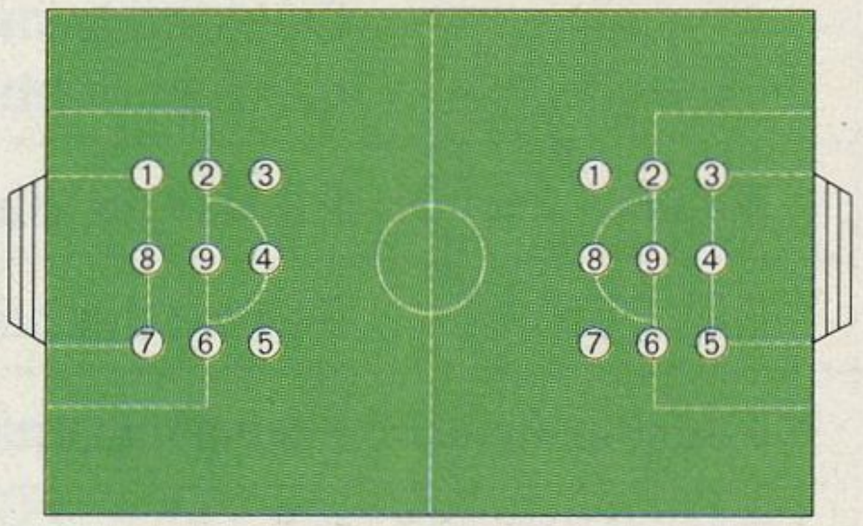
Lorsqu'un coup de coin est attribué, une vue panoramique du terrain apparaît quand les joueurs se mettent en position pour le tir. Notez qu'une flèche apparaît sur l'écran pour indiquer dans quelle direction la balle doit être tirée.





Sur cette vue, utilisez le bloc de commande pour sélectionner le point vers lequel vous désirez diriger votre tir dans la zone de pénalité. En appuyant sur le bloc de commande, appuyez sur la touche A/B/X/Y pour valider votre sélection. Toutes les entrées du bloc de commande sont relatives à la zone de pénalité qui est visible sur l'écran.

Après le déplacement du coup de coin dans la position du tir, vous pouvez soit envoyer le ballon vers le point sélectionné dans la zone de pénalité par une poussée sur B, soit passer le ballon vers un joueur marqué d'un carré (que vous pouvez redésigner par les touches A/B) en appuyant sur A ou Y. Après le tir, vous pouvez appliquer une retouche au ballon en vous servant du bloc de commande.



Haut/gauche	Coin supérieur gauche de la zone de penalty.	Droite	Côté droit de la zone de penalty.
Haut	Centre supérieur de la zone de penalty.	Bas/gauche	Côté inférieur gauche de la zone de penalty.
Haut/droite	Coin supérieur droit de la zone de penalty.	Bas	Centre inférieur de la zone de penalty.
Gauche	Côté gauche de la zone de penalty.	Bas/droit	Coin inférieur droit de la zone de penalty.
Pas d'entrée	Centre de la zone de penalty.		

Dribble

En dribblant le ballon, un joueur qui change soudain de direction alors que le ballon est très éloigné de lui perd souvent le contrôle du ballon.

Mises en touche

Lorsqu'une mise en touche est accordée, la ligne à partir de laquelle la touche doit être tirée se déplace au bas de l'écran. Utilisez la touche L ou R pour déterminer le joueur auquel vous voulez faire faire la touche (indiqué par un carré sur le joueur). Appuyez ensuite sur les touches A/B/X/Y et continuez à jouer.

Retouche

Après avoir donné un coup de pied au ballon, le joueur peut légèrement courber la trajectoire du ballon en appuyant à droite ou à gauche (vue de haut ou plane) ou en haut et en bas (vue latérale) sur la poignée de commande.

Menu En-jeu

Une poussée sur la touche SELECT pendant que le ballon est hors jeu fera apparaître le menu En-jeu. Il vous permet d'avoir accès aux écrans Statistiques, Records (cf. sous Records) et Revue d'équipes.

Records

Le Football Virtuel conserve une liste constamment remise à jour des diverses performances, telles que le meilleur score et le but le plus rapide. Pour abandonner ce menu, appuyez sur la touche START ou A/B/X/Y.

L'arbitre

Il y a cinq différents types d'arbitre dans le jeu de Football Virtuel. Si certains sont aveugles, d'autres sont extrêmement sévères quand il s'agit de pénaliser un joueur qui a commis une faute pendant le jeu. Toutefois, quel que soit son caractère, si l'arbitre est dans les parages lorsqu'une faute intentionnelle a été commise (une poussée sur la touche X) ou quand un joueur fait un placage par l'arrière, il y a beaucoup de chances pour que le joueur en faute soit pénalisé.

Cartons jaunes et rouges

En fonction de la gravité de la faute et du bon vouloir de l'arbitre, le joueur fautif peut être sanctionné par un carton jaune ou un carton rouge. Deux cartons jaunes ou un carton rouge renvoient le joueur hors du terrain et l'équipe doit continuer le jeu avant les joueurs restant sur le terrain.

Coups francs

A l'occasion, des coups francs directs ou indirects peuvent être accordés à un joueur victime d'une faute. Le coup franc est tiré à partir de l'endroit où la faute s'est produite.

- Le mur -

Quand un coup franc est accordé à proximité de la zone du but de l'opposant, l'équipe défensive peut former un mur entre le joueur qui va tirer le coup franc et son propre but. Une tête au bon moment par un joueur formant le mur peut couper un tir au-dessus du mur.

- Coup de franc direct -

Un coup franc direct permet au joueur de tirer en direction du but de l'adversaire ou de passer le ballon à un joueur marqué d'un carré (qui vous pouvez rechoisir par les touches L/R). Une poussée sur la touche B envoie le ballon au-dessus du mur. Pour faire une passe, appuyez sur A ou Y.

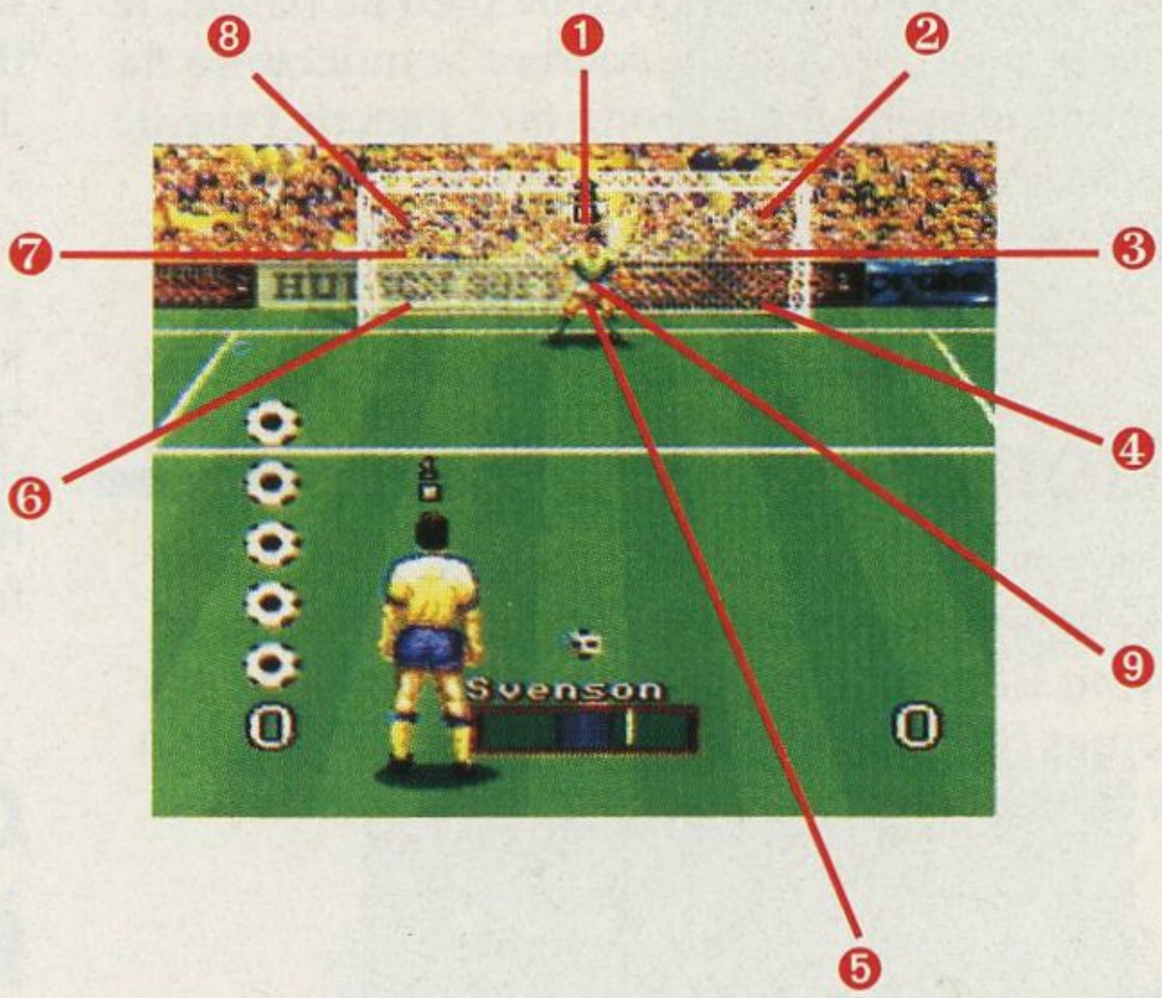
- Tir indirect -

Généralement attribué au défenseur quand l'attaque a commis un hors-jeu, un tir indirect permet seulement au joueur de faire une passe à un co-équipier marqué d'un carré. Un tir indirect est indiqué par une croix (x) rouge sur le joueur contrôlé. Appuyez sur A ou Y pour passer le ballon.

Penaltys

Un penalty est généralement accordé à un joueur lorsqu'il a été victime d'une faute commise par un joueur dans la zone de penalty de l'adversaire. Lorsqu'un penalty est accordé, le jeu passe à l'écran de tir du penalty.

(a) Score de l'équipe Un
(b) Score de l'équipe Deux
(c) Compteur de tirs
(d) Nombre de tirs



En mode Entraînement, les scores des équipes sont substitués par ce qui suit:

(a) Le nombre d'essais de tir.
(b) Le nombre de buts inscrits.

Pendant un penalty, le joueur peut diriger son tir avec les commandes vers une des neuf zones dans le filet du but. En mode à deux joueurs, le second joueur qui contrôle le gardien de but peut choisir l'une des neuf zones du but à défendre. Ces zones sont les suivantes:

1. Haut	Centre supérieur du but
2. Haut/droite	Coin supérieur droit du but
3. Droite	Côté droit du but
4. Bas/droite	Coin inférieur droit du but
5. Bas	Centre inférieur du but
6. Bas/gauche	Coin inférieur gauche du but
7. Gauche	Côté gauche du but
8. Haut/gauche	Coin supérieur gauche du but
9. Pas d'entrée	Centre du but

Pour tirer, choisissez la zone vers laquelle vous visez et appuyez sur une des touches A/B/X/Y (cf. compteur de tirs). En mode à deux joueurs, le joueur contrôlant le gardien de but doit simultanément faire les entrées de la même manière pour défendre son but.

Compteur de tirs

La précision et la puissance d'un tir de pénalité sont contrôlées par le compteur de tirs. En appuyant sur A/B/X/Y pour faire un tir réussi, le joueur doit le faire lorsque l'aiguille est dans la "zone bleue". La dimension de la zone bleue dépend du taux moyen de la puissance de tir. La vitesse de l'aiguille dépend du taux moyen d'attaque.

Mi-temps / fin du match Ecran Statistiques

Après la première et la seconde mi-temps du match, un écran Statistiques apparaît. Outre certains noms, seront affichés l'heure où un but a été inscrit (en blanc pour les buts ordinaires et en rouge pour ceux contre son propre camp), les cartons jaunes et rouges attribués pendant le match et les joueurs blessés et substitués (en italique).

Les mêmes écrans seront affichés si un match passe aux prolongations (deux mi-temps de 15 minutes).

Matches nuls

Il n'y a pas de score nul dans les modes Avant-saison et Coupe Continentale. Si le score reste égal même après les prolongations, le jeu passe au mode Tir de pénalité selon un tournoi dit "mort subite" pour déterminer le vainqueur. Lors de ce tournoi, cinq pénalités sont tirées alternativement par chaque équipe. Si le score reste égal après dix tirs, chaque équipe continuera ses tirs alternativement et le premier à marquer sera consacré vainqueur.

Hors-jeu

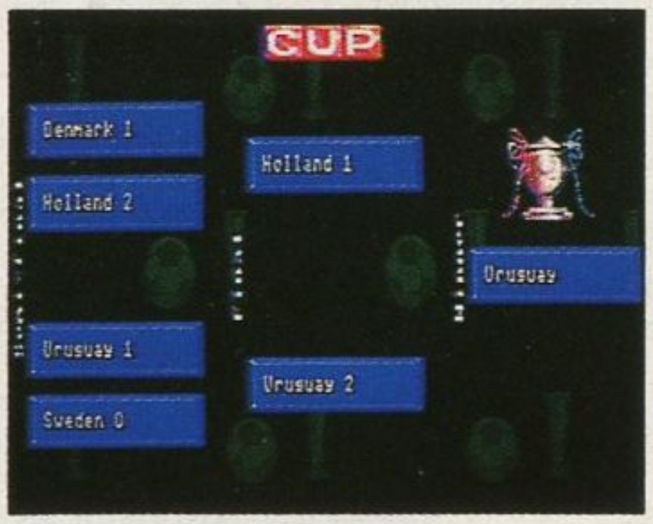
A l'occasion, l'arbitre peut siffler qu'un joueur est hors-jeu pendant le match. La fréquence de cette décision dépend largement du niveau de l'arbitre.

Analyse du jeu

Après chaque match, un écran Analyse du jeu apparaît sur l'écran. Il fournit une liste d'informations, telles que la possession du ballon, le nombre de pénalités et le pourcentage en temps d'occupation du terrain de l'adversaire par votre équipe. Une poussée sur START/A/B/X/Y permet de repasser au tableau d'affichage.

Coupe Continentale

Outre les matches uniques, le Football Virtuel vous offre un tournoi par éliminatoires qui peut se disputer en mode à un joueur. Une équipe doit gagner quatre matches très ardus pour remporter la Coupe Continentale très convoitée.



Les progrès des différentes équipes pendant le tournoi sont enregistrés sur le tableau de tournoi de la Coupe Continentale. Une poussée vers la droite ou la gauche sur le bloc de direction vous permet de revoir tout le tableau.

Remarque: Dans un tournoi de Coupe, un joueur blessé et transporté hors du terrain sur une civière ne sera pas utilisable lors du match suivant.

Trophée Personnalisé et Tournoi des Nations

Vous pouvez participer à une ligue de huit équipes et quatorze matches avec les équipes actuellement disponibles (Tournoi des Nations) ou avec les huit équipes personnalisées (Trophée Personnalisé). Les classements de la ligne fonctionnent par un système à points (3 points pour chaque victoire, 1 point pour chaque match nul et 0 point pour chaque défaite. Les colonnes de chiffres sur l'écran de classement de ligne indiquent de gauche à droite: nombre de jeux, nombre des victoires, nombre de matches nuls, nombre de défaites, nombre de buts (Différence des buts marqués contre les adversaires et des buts marqués par les adversaires) et total des points. Au cas où le nombre de buts marqués par les adversaires est supérieur à celui des buts marqués contre les adversaires, le total des buts sera indiqué en chiffres rouges.

Remarque: Lors des tournois de ligue, un joueur blessé et transporté hors du terrain en civière ne sera pas utilisable lors du match suivant.

GARANTIE LIMITEE DE 90-JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd garantit à l´acheteur initial de ce produit que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d´achat. Ce logiciel est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et Virgin n´est responsable d´aucune perte ni d´aucun dommage résultant de l´utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, Virgin accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout produit logiciel, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d´une preuve de la date d´achat.

Le remplacement gratuit de la logiciel à l´acheteur initial représente toute l´étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à: Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, Angleterre. Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la logiciel.

Cette garantie ne s´applique pas à l´usure normale. Cette garantie ne s´appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel résulterait d´un usage abusif ou déraisonnable, d´un mauvais traitement ou d´un manque de soins.CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N´ENGAGERA VIRGIN. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL. Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D´ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, VIRGIN NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L´UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT. CECI N´AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

VIRTUAL SOCCER™

MEMO:

NEDERLANDS

INTRODUKTIE

Welkom bij "Wereldvoetbal", het enige gebruikersvriendelijke voetbalspel met een variabele invalshoek, gemakkelijk onder de knie te krijgen bediening, en een scala aan mogelijkheden voor spannende voetbalwedstrijden, jarenlang!

Contents

INTRODUKTIE 19
MENU'S 20
TEAMKEUZE 23
SPELINFORMATIE 23
HERZIENING 24
SPELEN VAN WERELDVOETBAL 26

NEDERLANDS

MENU'S

Wereldvoetbal heeft zes menu's waarmee u instellingen maakt vòòr de aftrap. De Keuze-ikonen — andere dan die in in lichtblauw - kunnen worden geaktiveerd en/of gekozen voor het instellen van een scala aan mogelijkheden. Hieronder ziet u wat u met de ikonen kunt doen:

Stuurkussen

Omhoog/Omlaag	PVerplaatsen naar andere ikonen.
Naar Links/Rechts	Kiezen van ikonen.
B/START	Invoeren van een keuze.
A/SELECT	Terugkeren naar voorgaande menu.

Lees even verder voor een beschrijving van ieder menu en de diverse keuzes.

Hoofdmenu

① Aantal spelers (ikoonkeuze)

Met deze ikoon kiest u het aantal spelers.

Uw opties: Eén speler tegen de Compuer en Speler tegen Speler.

② Wedstrijdfunktie (ikoonkeuze)

Met deze ikoon kiest u het gewenste speltype. Met de keuzes Voorseizoen en Customs Teams kunnen twee spelers in een wedstrijd tegen elkaar uit komen. Een Customs Teams wedstrijd is echter alleen mogelijk als er gegevens voor twee teams zijn ingevoerd. De Nations Shield, Custom Trophy en Continental Cup toernooien kunnen alleen door een enkele speler tegen de computer worden gespeeld. Een Custom Trophy toernooi is alleen mogelijk als er gegevens voor alle acht de elftallen zijn ingevoerd. De keuze "Practice" opent het oefeningsmenu (zie Oefening).

Uw opties: Voorseizoen (Pre-season), Customs Teams (eigen teams), Nations Shield, Europa Cup (Continental Cup), Custom Trophy en Oefening (Practice).

③ Options (Opties)

Met dit ikoon wordt het Optiemenu geopend {zie Opties)

④ Weer

Met deze ikoon wordt het Weermenu geopend {zie Weer)}

Opties

In dit menu kunnen de volgende keuzes worden gemaakt:

Tijd

Druk het stuurkussen naar rechts of links om de speeltijd van een wedstrijd te kiezen.

Invalshoek (ikoonkeuze)

Kies deze ikoon om de invalshoek van de wedstrijd te bepalen.

Uw opties: Zij-aanzicht, Bovenaanzicht en Vlakaanzicht.

Elftallen samenstellen

Met deze ikoon wordt het menu voor het maken van elftallen geopend {zie "Maken van eigen elftallen"}.

Snel

Met deze ikoon wordt de moeilijkheidsgraad van het spel ingesteld.

Weer

Dit menu biedt de volgende keuzes:

Weersomstandigheden (ikoonkeuze)

Aktiveer deze ikoon om het weer te bepalen voor Oefening of Custom Teams/ Voorseizoen-wedstrijden

Uw opties: Mooi weer, Heet of Regen

Veldkonditie (ikoonkeuze)

Aktiveer deze ikoon om de konditie van het veld te bepalen voor Oefening of Custom Teams/Voorseizoen-wedstrijden.

Uw opties: Vast, Hard, Drassig

Windrichting (ikoonkeuze)

Aktiveer deze ikoon om de windrichting te bepalen voor Oefening of Custom Teams/ Voorseizoen-wedstrijden.

Uw opties: Kalme wind, wind uit het Noorden, Zuiden, Oosten, Westen

Mono/Stereo (ikoonkeuze)

Aktiveer deze ikoon om stereo of mono geluidsweergave voor het spel in te stellen.

Oefening ("Practice")

Dit menu biedt de volgende keuzes:

Normaal

Aktiveer deze ikoon om een door u gekozen elftal voor oefening het veld op te sturen.

Strafschop ("Penalty")

Aktiveer deze ikoon om uw strafschoppen te oefenen.

1 tegen 2

Aktiveer deze ikoon om met een medespeler aan een spannend strafschoptoernooi deel te nemen.

Stoppen van strafschoppen

Aktiveer deze ikoon om het stoppen van strafschoppen te oefenen.

Opmerking: Druk op START als u een van deze funkties wilt verlaten.

Maken van eigen elftallen ("Customize")

U kunt tot 8 teams maken voor de Customs Teams Custom Trophy kompetitiewedstrijden. Door het stuurkussen omhoog of omlaag te drukken, kunt een van de acht geheugenfiles kiezen waarin u uw zelf gemaakte team wilt programmeren. Na keuze van een file waarin u het team wilt programmeren, druk u op een van de START/A/B/X/Y toetsen om het invoerscherm op te roepen. Om dit en het scherm van het voorgaande datafile te annuleren, kies eenvoudigweg "Exit" en druk op een van de hiervoor genoemde toetsen. U maakt uw eigen team op de volgende manier:

Stuurkussen	Omhoog/Omlaag	Cursor vertikaal naar de volgende lijn verplaatsen
	Rechts/Links	Cursor horizontaal naar de volgende keuze.
	A/B	Doorlopen van letters, nummers of uniformkleuren.

Als het team is geprogrammeerd, verplaatst u de cursor naar EXIT en druk op een START/A/B/X/Y/ toets om het scherm te verlaten.

TEAMKEUZE

Het Teamkeuzescherm wordt voor het spelscherm getoond (het Custom Teams scherm verschijnt echter indien u voor een Custom Teams Custom Trophy wedstrijd heeft gekozen). Met dit scherm kiest u één van de 24 internationale elftallen.

Stuurkussen

Naar Rechts/Links	Verplaatsen naar het land van uw keuze.
B/START	Invoeren van een keuze.

Voor de keuze van Custom Teams:

Stuurkussen	Omhoog/Omlaag	Pour vous déplacer entre les sélections d'équipes.
	B/START	Invoeren van een keuze.

SPELINFORMATIE

Het Spelinformatiescherm verschijnt voor de wedstrijd. Dit scherm stelt u op de hoogte van de omstandigheden die mogelijk van invloed zijn op de wedstrijd. De informatie en effekten zijn als volgt:

Plaats:	Heeft invloed op de moraal van het team dat "uit" speelt.
Weer:	Heeft invloed op het uithoudingsvermogen van uw voetballers.
Veld:	Heeft invloed op de richting van de bal op het veld.
Wind:	Heeft invloed op de richting van een bal in de lucht.
Scheidsrechter:	Bepaalt of er strafschoppen worden genomen.

Druk op de START/A/B/X/Y toets als u door wilt gaan naar het volgende scherm.

Opmerking: Voor het begin van een Voorseizoen of Customs Teams wedstrijd kan de scheidsrechter worden gewijzigd door het stuurkussen naar rechts of links te drukken .

HERZIENING

Het Herzieningsscherm verschijnt alvorens het begin van een wedstrijd, indien de wedstrijd wegens een blessure wordt onderbroken, en kan tevens worden opgeroepen met de SELECT toets tijdens de wedstrijd als de bal "uit" is. Met dit scherm kunt u opstellingen kiezen, van spelers verwisselen en individuele waarden van de voetballers kontroleren. Hier ziet u hoe:

Stuurkussen	Naar Rechts/Links	De pijl naar een gewenste voetballer verplaatsen.
	Omlaag	Tonen van het waardescherm van de voetballer waar de pijl naar wijst.
	Omhoog	Annuleren van het waardescherm van de voetballer waar de pijl naar wijst.
	L/R	Opstellingen veranderen.
	A/B/X/Y	Aktiveren/annuleren met cirkel gemarkeerde voetballer
		Aktiveren/annuleren automatische keeper (zwarte cirkel rond keeper voor automatisch spelen).
		Veranderen van positie, of de voetballer waar de pijl naar wijst verwisselen met de andere gekozen voetballer.
	START	Schakelt de bediening naar het andere team over.
		Annuleert het huidige scherm.

Automatische keeper

Met de automatische keeper ingesteld, kunt u zich geheel op de voetballers in het veld koncentreren. De automatische keeper is geaktiveerd wanneer een zwarte cirkel de keeper op het Herzieningsscherm omringt.

De ingestelde keeper doet zijn uiterste best om ballen te stoppen, ongeacht het stuurkussen of de richting van de doeltoets. De keeper verdedigt ook automatisch het doel tegen vrije schoppen.

De automatische keeper kan echter niet voor strafschoppen worden ingesteld. Aan deze situatie wordt later in de handleiding nadere uitleg besteed. Bij een strafschop zal u dus het doel zelf moeten verdedigen.

Voor het aktiveren of annuleren van de automatische keeper, drukt u eenvoudigweg op een van de A/B/X/Y toetsen zodat respektievelijk een zwarte cirkel op het scherm wordt getoond of de cirkel verdwijnt.

Opstellingen

Met de L of R toets van het bedieningspaneel kunt u één van de diverse opstellingen kiezen.

Kracht van het elftal

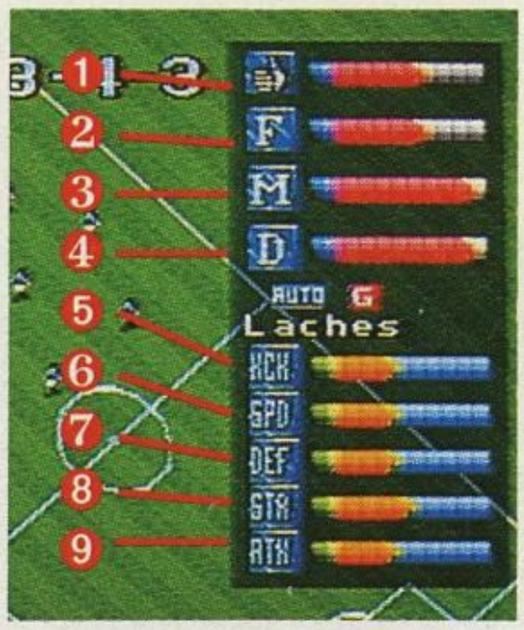
De kracht of sterkte van het elftal hangt grotendeels af van de gekozen opstelling. De meters in de linkerbovenhoek van het Herzieningsscherm tonen de kracht met de vier volgende punten:

1. Moraal (Dit ikoon verandert tussen duimen-omhoog/omlaag of okay)
2. Krachtverdeling van achterhoede
3. Krachtverdeling van middenvelders
4. Krachtverdeling van voorhoede

Opmerking: Het moraal is van invloed op de diverse waarden van een individuele speler. Het moraal zal vaak afnemen als de aanvoerder van een team door een blessure of een overtreding van het veld is gehaald.

Waarden van individuele voetballer

Door op het stuurkussen te drukken, wordt het waardenoverzicht getoond van de voetballer waar de pijl op het Herzieningsscherm naar wijst. De naam van de voetballer en zijn positie worden tevens getoond. De positieaanduidingen zijn "G" voor keeper, "B" voor achterhoede", "M" voor middenvelder en "F" voor voorhoede. "CPT" duidt de aanvoerder van het team aan. "AUTO" geeft aan dat de automatische keeper is geaktiveerd. Iedere speler heeft zijn eigen waarden die zijn prestaties op het veld bepalen. Deze zijn:



5 Schopkracht	Regelt de snelheid en afstand van schoppen.
6 Schopkracht	Regelt de beweging op het scherm.
7 Verdediging	Regelt de verdedigingstechnieken van een voetballer (b.v. hoe goed z'n tackles zijn).Bij een doelman wordt getoond hoe goed hij het doel verdedigt.
8 Sterkte	Regelt het uithoudingsvermogen van een voetballer, vooral zijn algemene prestaties gedurende de tweede helft.
9 Aanvallen	Regelt de aanvalstechnieken van een voetballer (bijv. zijn reakties op tackles, nauwkeurigheid van schoppen, etc.)

Individuele waarden lopen vanaf 1 (slecht) tot 5 (uitstekend).

Wisselen (vervangen)

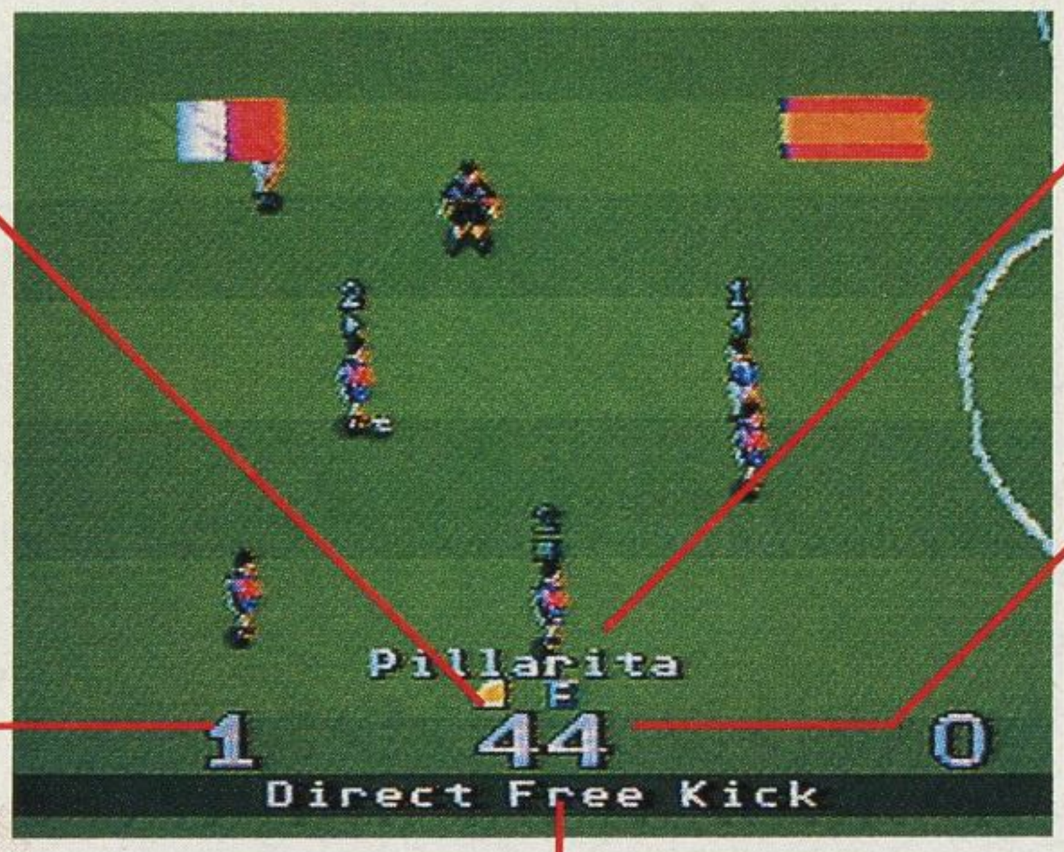
Voor het wisselen van een voetballer of het veranderen van positie kiest u de te vervangen voetballer zodat het pijltje naar hem wordt verplaatst en drukt u op een van de A/B/X/Y toetsen (een witte cirkel wordt rond de gekozen voetballer getoond). Verplaats het pijltje vervolgens naar de voetballer waarmee u de reeds gekozen voetballer wenst te vervangen. Druk op een van de A/B/X/Y toetsen om de voetballers van positie te wisselen. Door op START te drukken keert u weer terug naar de wedstrijd.

SPELEN VAN WERELDVOETBAL

Hieronder worden de belangrijkste funkties van Wereldvoetbal uitgelegd:

Het speelveld

Het voetbalveld van Wereldvoetbal toont de volgende informatie:



Gele of rode kaarten (indien uitgereikt) van de speler die aan de bal is.

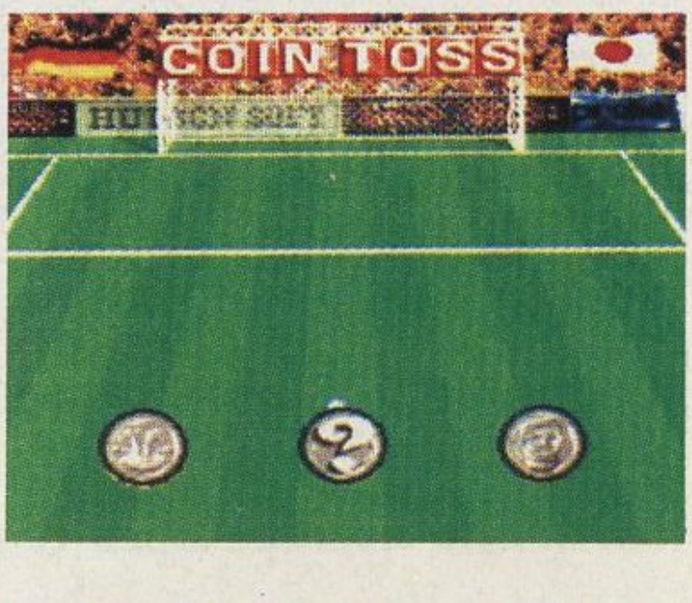
De naam en positie van de voetballer die aan de bal is.

De score.

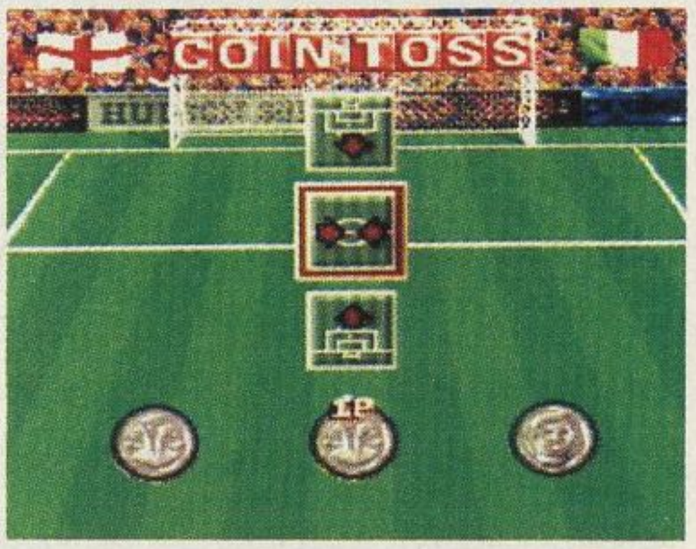
Resterende speeltijd (de rode "00" aanduiding geeft de blessuretijd aan).

Een lijst van diverse gebeurtenissen (overtredingen, vrije schoppen, enz.) die tijdens de wedstrijd plaatsvinden.

Kop of Munt



Voor het begin van de wedstrijd wordt eerst een muntje opgegooid. Een speler kan kop of munt kiezen door eenvoudigweg het rechtermuntje (speler één) of linkermintje (speler twee/computer) op te gooien door op een willekeurige toets van het stuurkussen te drukken en vervolgens op een van de A/B/X/Y toetsen. Na keuze draait het muntstuk in het midden van het scherm en wordt beslist wie de winnaar is.



De winnaar kan vervolgens kiezen op welke helft hij of zij speelt, en of de aftrap zelf of met behulp van een op het scherm getoond ikoon wordt genomen. De middelste ikoon is voor de aftrap. Kies de gewenste ikoon met het stuurkussen en druk vervolgens op een van de A/B/X/Y toetsen om de keuze te bevestigen.

De aftrap

Er is een aftrap aan het begin van de wedstrijd, aan het begin van de tweede helft, en nadat er een doelpunt is gemaakt. Druk tijdens de aftrap op een van de A/B/X/Y toetsen om de wedstrijd te beginnen. De bal wordt naar de dichtstbijzijnde, met een vierkant gemarkeerde voetballer gespeeld.

Besturen van uw elftal

U heeft de macht over de voetballer waar het pijltje naar wijst. De voetballer die met een vierkant is gemarkeerd ontvangt de bal.

- Aanval -

Voetballer waar het pijltje naar wijst aan de bal

Bedieningspaneel	Regelt de richting van het verplaatsen. Regelt de richting van schoppen. Gedeeltelijke invloed op de curve van de bal bij schoppen en passes.
L	Verplaatsen pass-scorer links (boven/vlak-aanzicht). Verplaatsen pass-scorer links in verhouding tot voetballer die met de bal dribbelt (zij-aanzicht).
R	Verplaatsen pass-scorer rechts (boven/vlak-aanzicht). Verplaatsen pass-scorer rechts in verhouding tot voetballer die met de bal dribbelt (zij-aanzicht).
START	Pauzeren tijdens de wedstrijd.
SELECT	Oproepen van menu tijdens de wedstrijd wanneer de bal uit is.
A toets	Doorspelen van bal naar aangegeven pass-scorer.
B toets	Bal omhoog schoppen (snelle druk op de toets). Schot (toets lang ingedrukt houden).
X toets	Opzettelijke overtreding (kaart).
Y toets	Doorspelen van bal naar aangegeven pass-scorer.

- Aanval/Verdediging -

Voetballer waar het pijltje naar wijst niet aan de bal

Bedieningspaneel	Regelt de richting van het verplaatsen. Regelt de richting van schoppen en koppen. Gedeeltelijke invloed op de curve van de bal bij schoppen en koppen.
L	Niet in gebruik.
R	Niet in gebruik.
START	Pauzeren tijdens de wedstrijd.
SELECT	Oproepen van menu tijdens de wedstrijd wanneer de bal uit is.
A toets	Koppen.
B toets	Schot (volley-schot, duikschot of bovenhands schot, afhankelijk van hoogte en hoek van de onderschepte bal).. Slide-schop bal als deze buiten bereik is.
X toets	Opzettelijke overtreding.
Y toets	Koppen.

- Verdediging -

Voetballer waar het pijltje naar wijst

Bedieningspaneel	Regelt de richting van het verplaatsen.
L	Niet in gebruik.
R	Niet in gebruik.
START	Pauzeren tijdens de wedstrijd.
SELECT	Oproepen van menu tijdens de wedstrijd wanneer de bal uit is.
A toets	Tackle/slide tackle.
B toets	Tackle/slide tackle.
X toets	Opzettelijke overtreding.
Y toets	Tackle/slide tackle.

Keeper aan de bal (Handbesturing van de keeper)

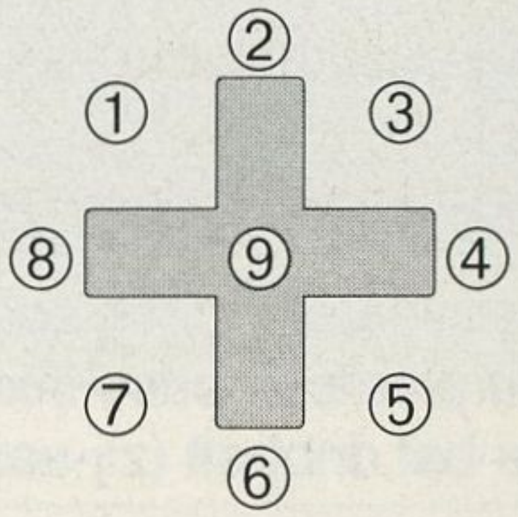
Bedieningspaneel	Regelt de richting van het verplaatsen. Regelt de richting van schot. Gedeeltelijke invloed op de curve van de bal bij schoppen en passes.
L	Verplaatsen pass-scorer links (boven/vlak-aanzicht). Verplaatsen pass-scorer links in verhouding tot keeper die met de bal dribbelt (zij-aanzicht).
R	Verplaatsen pass-scorer rechts (boven/vlak-aanzicht). Verplaatsen pass-scorer rechts in verhouding tot keeper die met de bal dribbelt (zij-aanzicht).
START	Pauzeren tijdens de wedstrijd.
SELECT	Oproepen van menu tijdens de wedstrijd wanneer de bal uit is.
A toets	Doorspelen/rollen van bal naar aangegeven pass-scorer.
B toets	Schot (Opmerking: De keeper zal de bal hoog ver in het veld schieten als hij zich in het strafschopgebied bevindt.)
X toets	Opzettelijke overtreding.
Y toets	Doorspelen van bal naar aangegeven pass-scorer.

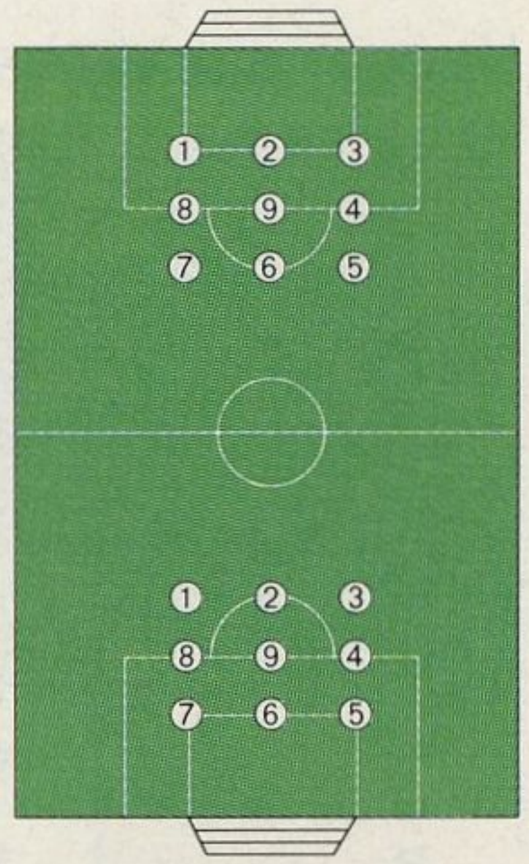
Keeper niet aan de bal (Handbesturing van de keeper)

Bedieningspaneel	Regelt de richting van het verplaatsen. Regelt de richting van duiken.
L	Niet in gebruik.
R	Niet in gebruik.
START	Pauzeren tijdens de wedstrijd.
SELECT	Oproepen van menu tijdens de wedstrijd wanneer de bal uit is.
A toets	Duiken om de bal te vangen of weg te stoten.
B toets	Duiken om de bal te vangen of weg te stoten.
X toets	Opzettelijke overtreding.
Y toets	Duiken om de bal te vangen of weg te stoten.

Coup de coin

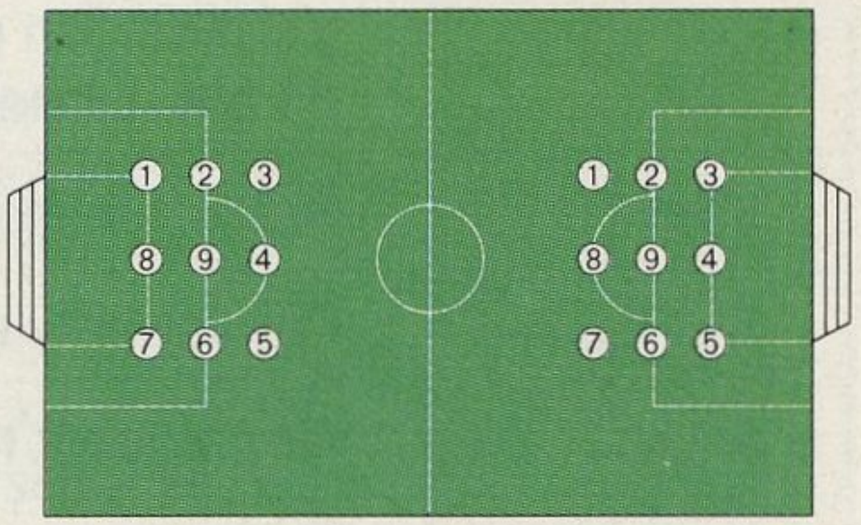
Als een corner wordt toegewezen, verbreed het veld terwijl de voetballers hun positie voor de corner innemen. Een pijl in het scherm zal aangeven in welke richting de bal getrapt zal worden.





Tijdens dit aanzicht kunt u met het stuurkussen het punt in het strafschopgebied bepalen waar u de bal heen wenst te schoppen. De keuze wordt ingevoerd met de A/B/X/Y toetsen terwijl het stuurkussen ingedrukt is. De keuze met het stuurkussen is relatief aan het strafschopgebied dat u op het scherm ziet.

Nadat de voetballer die de corner neemt op zijn plaats is, kunt u de bal naar het gekozen punt in het strafschopgebied schoppen door op B te drukken, of u kunt de bal aan een met een vierkant gemarkeerde voetballer (die u opnieuw kunt instellen met de L/R toetsen) doorspelen door op A of Y te drukken. Na een schot kan de curve van de bal, oftwel de natrap, worden bepaald met het stuurkussen.



Omhoog/Links	Bovenste linkerhoek van strafschopgebied	Rechts	Rechterzijde van strafschopgebied
Omhoog	Boven-midden strafschopgebied	Omlaag/Links	Onderste linkerhoek van strafschopgebied
Omhoog/Rechts	Bovenste rechterhoek van strafschopgebied	Omlaag	Onder-midden strafschopgebied
Links	Linkerzijde van strafschopgebied	Omlaag/Rechts	Onderste rechterhoek van strafschopgebied
Geen invoer	Midden van strafschopgebied		

NEDERLANDS

Dribbelen

Tijdens dribbelen zal een voetballer die opeens van richting verandert terwijl de bal iets van hem vandaan is een grote kans hebben de bal kwijt te raken.

Bal ingooien

Wanneer een voetballer van een elftal de bal in het spel mag gooien, verplaatst de zijlijn naar de onderkant van het scherm. Gebruik de L of R toets om de voetballer (met een vierkant gemarkeerd) te kiezen waarnaar de bal in het veld wordt gegooid. Druk vervolgens op een van de A/B/X/Y toetsen en ga door met de wedstrijd.

Nasturen van de bal

Na een schot kan de speler de curve van de bal gedeeltelijk beïnvloeden door het bedieningspaneel naar rechts/links (boven- of vlak-aanzicht) of omhoog/omlaag (zij-aanzicht) te drukken.

Tussenstandmenu tijdens de wedstrijd

Door op de SELECT toets te drukken als de bal tijdens een wedstrijd "uit" is, zal het Tussenstandmenu verschijnen. In dit menu kunt u de Spelerwaarden, Top-score (zie Top-score) en de Herzieningsschermen oproepen.

Top-score

Wereldvoetbal houdt kontinu allerlei prestaties op het veld bij zoals de beste score en het snelste doelpunt. Druk op de START/A/B/X/Y toetsen als u dit scherm weer wilt annuleren.

Vrije trappen

Bij bepaalde omstandigheden krijgt de voetballer die de dupe is van een overtreding een direkte of indirekte vrije trap, die wordt genomen vanaf de plaats waar de overtreding werd begaan.

"Muurtje" verdediging

Als een vrije trap wordt toegewezen in de buurt van het doel van de tegenpartij, zal het verdedigende team een "muurtje" van spelers vormen tussen het aftrappunt en het doel. Een goed gemikte kopstoot van een verdediger kan in dat geval een over het "muurtje" gemikte boogbal van richting doen veranderen.

- Direkt -

Met een direkte vrije trap mag de voetballer in de richting van het doel van de tegenpartij schieten of kan hij de bal naar een met een vierkant gemarkeerde voetballer (die u opnieuw kunt bepalen met de L/R toetsen) doorspelen. Door op B te drukken zal de bal over de verdedigingsmuur gaan. Druk op A of Y om een pass naar een andere voetballer te geven.

- Indirekt -

Normaliter krijgt de verdediger een indirekte vrije trap indien de tegenpartij buitenspel was. Met een indirekte vrije trap mag de bal alleen naar een met een vierkant gemarkeerde voetballer worden doorgespeeld. Een indirekte vrije trap wordt getoond met een rode "x" bij de voetballer die u bestuurt. Druk op A of Y om de bal door te spelen.

De scheidsrechter

Er zijn vijf verschillende scheidsrechters in Wereldvoetbal. Zij variëren van zeer tolerant tot spartaans streng voor wat betreft het bestraffen van overtredingen. Echter ongeacht het karakter van de scheidsrechter, de kans is zeer groot dat een opzettelijke overtreding (door op de X toets te drukken) of een tackle van achteraf wordt bestraft indien de scheidsrechter in de buurt is.

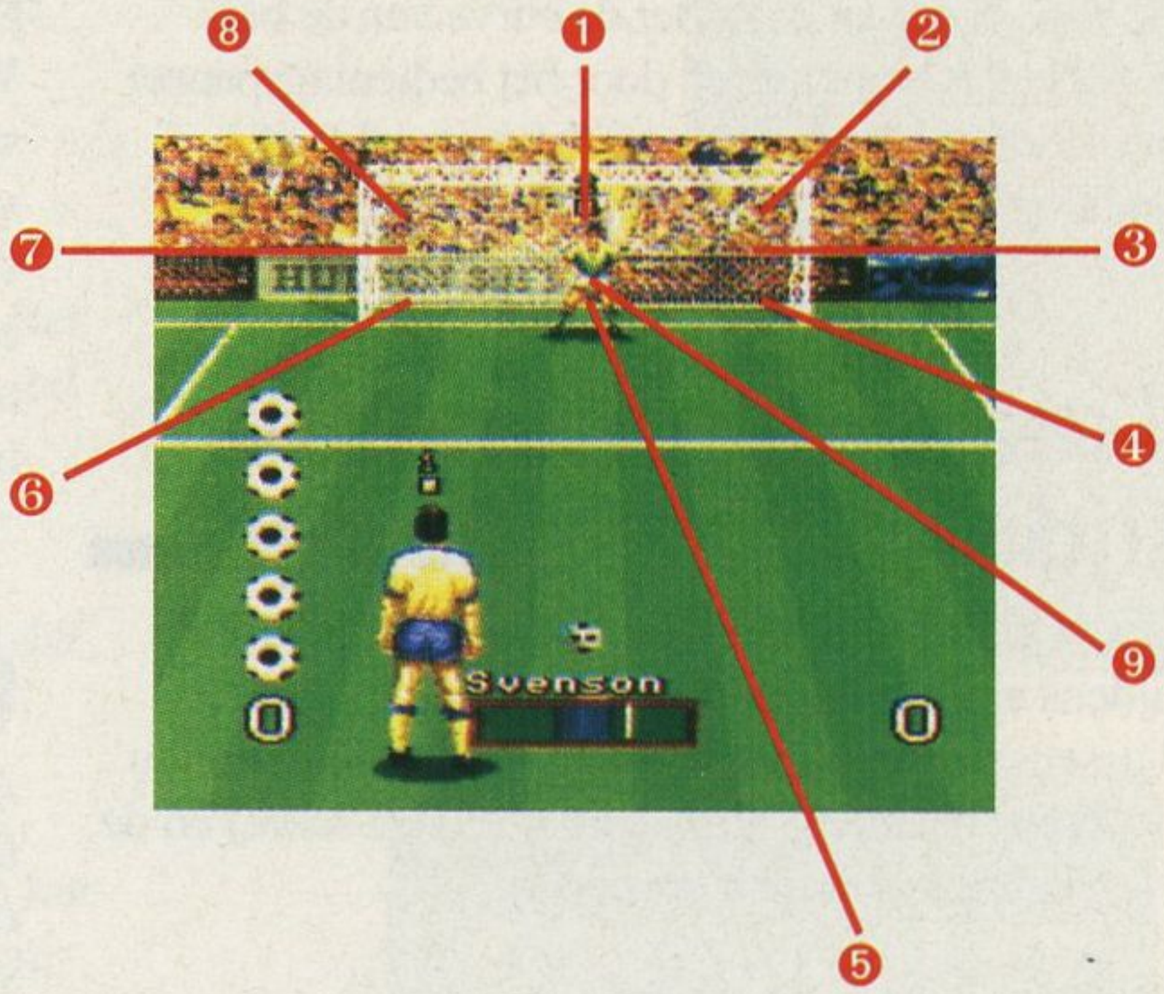
Gele/Rode Kaarten

Afhankelijk van de overtreding en de bui van de scheidsrechter krijgt de voetballer die een overtreding maakt een gele of rode kaart. Een voetballer wordt van het veld gestuurd indien hij twee gele kaarten of één rode kaart heeft gekregen. Zijn team zal dan de wedstrijd met de op het veld resterende voetballers moeten volbrengen.

Strafschoppen

Een voetballer krijgt een strafschop indien hij de dupe is van een overtreding van de tegenpartij. De strafschop wordt natuurlijk genomen in het strafschopgebied van het doel van de tegenpartij en het scherm schakelt hier naar over.

(a) Score team één
(b) Score team twee
(c) De schopmeter
(d) Het aantal schoten



Tijdens de PRACTICE oefenfunktie worden de scores van de teams vervangen voor het volgende:

(a) Het aantal schoten.
(b) Het aantal gescoorde doelpunten

Tijdens een strafschop kan de speler met het bedieningspaneel de bal in een van de negen richtingen naar het doel schoppen. Met de funktie voor twee spelers, kan de andere speler, oftewel de keeper, een van de negen plaatsen kiezen om het doel te verdedigen.

1. Omhoog	Boven-midden doel
2. Omhoog/Rechts	Bovenste rechterhoek van doel
3. Rechts	Rechterzijde van doel
4. Omlaag/Rechts	Onderste rechterhoek van doel
5. Omlaag	Onder-midden doel
6. Omlaag/Links	Onderste linkerhoek van doel
7. Links	Linkerzijde van doel
8. Omhoog/Links	Bovenste linkerhoek van doel
9. Geen invoer	Midden van doel

Kies het gebied waar u de bal heen wenst te schoppen en druk op een van de A/B/X/Y/ toetsen (zie de Schopmeter). Met de funktie voor twee spelers, verdedigt de speler z'n doel door de keeper gelijktijdig met de strafschop te besturen.

- Schopmeter -

De nauwkeurigheid en kracht van een strafschop wordt geregeld door de Schopmeter. Druk op A/B/X/Y wanneer de naald in de blauwe zone is voor een succesvolle strafschop. De grootte van de blauwe zone wordt bepaald door de gemiddelde Schopkrachtwaarde van het team. De snelheid van de naald wordt bepaald door de Aanvalswaarde.

Eerste/Tweede helft waardescherm

Na de eerste en tweede helft van een wedstrijd verschijnt een waardescherm met informatie over de gespeelde wedstrijd. In dit scherm zullen namen zijn aangegeven, de tijd dat een doelpunt werd gescoord (wit voor normale doelpunten en rood voor doelpunten "in eigen doel"), het aantal uitgereikte rode/gele kaarten, en het aantal geblesseerde/vervangen spelers (schuin gedrukt).

Deze zelfde schermen verschijnen als een wedstrijd wordt verlengd (met twee helften van vijftien minuten).

Gelijk spel

In de Voorseizon (Pre-season) en Europa Cup (Continental Cup) speelfunkties loopt een wedstrijd nooit af met gelijk spel. Als er na een verlenging nog steeds geen winnaar is, dan zal de wedstrijd worden beslist met strafschoppen. In deze speelfunktie krijgt ieder team om de beurt de kans om vijf strafschoppen te nemen. Als na tien strafschoppen de score nog steeds gelijk is, dan zullen beide teams om de beurt een strafschop nemen en zal de partij die het eerst een doelpunt maakt de wedstrijd winnen.

Van het veld sturen

De scheidsrechter kan soms een zich misdragende voetballer van het veld sturen. Hoe vaak dit voorkomt is natuurlijk afhankelijk van de strengheid van de gekozen scheidsrechter.

Spelanalyse

Aan het eind van elke wedstrijd verschijnt een Spelanalysescherm waarin informatie wordt gegeven omtrent het balbezit, het aantal strafschoppen, en welk percentage van de tijd uw team in het veld van de tegenpartij in de aanval was. Dit scherm verdwijnt zodra u op een van de START/A/B/X/Y toetsen drukt.

Europa Cup

Behalve enkele wedstrijden kunt u met Wereldvoetbal ook aan een keihard toernooi meedoen dat door een enkele speler kan worden gespeeld. Een team moet zich door vier tergende wedstrijden slaan eer het de begeerde Europa Cup behaalt.

De prestaties van de diverse teams tijdens het toernooi worden bijgehouden in de Europa Cup toernooitabel. Door rechts of links op het stuurkussen te drukken kan de gehele tabel worden bekeken.

Opmerking: In een Cup toernooi zal een geblesseerde speler die met een brancard van het veld worden gedragen niet voor de volgende wedstrijd beschikbaar zijn.

Custom Trophy en Nations Shield toernooien

U kunt deelnemen aan een toernooi van acht teams in veertien wedstrijden. De teams in dit toernooi zullen de op het moment beschikbare teams (Nations Shield) of de acht zelf samengestelde teams (Customs Trophy) zijn. De rangorde in het klassement van ieder toernooi is gebaseerd op een puntensysteem (3 punten voor iedere gewonnen wedstrijd, 1 punt voor gelijk spel en 0 punten bij een verloren wedstrijd). De kolom nummers op het toernooischerm van links naar rechts zijn: Aantal wedstrijden; Totaal aantal gewonnen wedstrijden; Totaal aantal gelijk spel wedstrijden; Totaal aantal verloren wedstrijden; Totaal aantal doelpunten (verschil tussen het aantal zelf gezette doelpunten en de doelpunten gezet door de tegenstanders); en het Totaal aantal punten. Indien de tegenstanders meer doelpunten hebben gemaakt, zal de waarde voor het Totaal aantal doelpunten in rood worden aangegeven.

Opmerking: In een toernooi zal een geblesseerde speler die met een brancard van het veld worden gedragen niet voor de volgende wedstrijd beschikbaar zijn.

BEPERKTE WAARBORG VAN 90 DAGEN

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd garandeert de oorspronkelijke koper van dit produkt dat het medium waarop dit computerprogramma is opgenomen, vrij zal blijven van defecten in materiaal en uitvoering voor een termijn van negentig (90) dagen vanaf de aankoopdatum. Deze software is zoals geleverd, zonder uitdrukkelijke of geïmpliceerde garantie van welke aard dan ook, en Virgin is niet aansprakelijk voor enig verlies of enige schade welke voortvloeit uit het gebruik van dit programma. Virgin accepteert dat ze voor een termijn van negentig (90) dagen elk Virgin software produkt gratis bij hun klantenservice centrum zal laten repareren of vervangen, dit naar voorkeur van Virgin. De verzendkosten zijn voor rekening van de koper, een bewijs van de aankoopdatum is noodzakelijk.

De volle omvang van onze aansprakelijkheid houdt in dat voor de oorspronkelijke koper de software gratis vervangen zal worden. Zend deze a.u.b. naar Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbroke Grove, London, W10 5AH. Wij zullen uw software binnen 28 dagen retourneren.

Deze garantie geldt niet voor normale slijtage. Deze garantie zal niet van toepassing zijn en zal nietig worden als het defect in dit software produkt is voortgekomen uit misbruik, buitensporig gebruik, verkeerde behandeling of verwaarlozing.
DEZE GARANTIE TREEDT IN PLAATS VAN ALLE ANDERE GARANTIES EN GEEN ANDERE VERKLARINGEN OF CLAIMS VAN WELKE AARD DAN OOK ZULLEN BINDEND OF VERPLICHTEND ZIJN VOOR VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. ENIGE GEÏMPLICEERDE GARANTIES DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWARE PRODUKT. MET INBEGRIP VAN GARANTIES VOOR VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL, ZIJN BEPERKT TOT DE TERMIJN VAN NEGENTIG (90) DAGEN ZOALS HIERBOVEN VERMELD. IN GEEN ENKEL GEVAL IS VIRGIN AANSPRAKELIJK VOOR ENIGE SPECIALE, INCIDENTELE OF GEVOLGSCHADE DIE VLOEIT VOORT UIT HET BEZIT, GEBRUIK, OF GESTOORDE WERKING VAN DIT PRODUKT. UW WETTELIJKE RECHTEN WORDEN HIERDOOR NIET AANGETAST.

Imported to Europe by Virgin Interactive Entertainment

Virgin Interactive Entertainment Sarl
233 rue de la Croix Nivert
75015 Paris FRANCE

France, Distributed by

Ecudis
47 Chemin des Bruyères BP262
69152 Décines Charieu CEDEX
France

Benelux, Distributed by

Atoll Soft S.A.
Avenue Floréal No 3c
1180 Brussels
Belgium

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON